



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Filosofía

**Epistemología en clave escéptica:
sobre la hipótesis de simulación**

Celia San Cirilo García

Tutor: Adán Sus Durán

Curso: 2015-2016

ABSTRACT

Resumen:

El presente trabajo de fin de grado tiene como objetivo plantear y adentrarse en la discusión acerca de la hipótesis de simulación, la cual, junto a los avances tecnológicos actuales, abre las puertas a la problemática en torno al conocimiento empírico. Para este estudio, plantearemos como el servirnos de diversos escenarios escépticos surgidos a lo largo de la historia de la filosofía puede ayudarnos a esclarecer si somos o no capaces de discernir realidad de simulación; y según profundicemos en esta problemática, tendremos que situarnos ante la discusión por la diferenciación entre la presentación metafísica de la hipótesis de simulación y la presentación escéptica de la misma. Nos pondremos pues frente a los límites del conocimiento de la realidad que han inspirado todo un mundo para la ciencia ficción.

PALABRAS CLAVE:

Hipótesis de simulación, Realidad, Metafísica, Escepticismo, Conocimiento empírico.

Abstract:

This BA thesis aims to get into the simulation hypothesis which, due to the current technological advances, leads to the problems surrounding the empirical knowledge. For this research, we will present how using sundry skeptical scenarios emerged throughout the history of philosophy can help to clarify whether we are or not able to discern reality from simulation; and according to delve into this issue, we must place ourselves to the discussion differentiation between the metaphysics presentation of the simulation hypothesis and the skeptical presentation of the same. We will therefore face the limits of knowledge of the reality that inspired a whole world for science fiction.

KEYWORDS:

Simulation hypothesis, Reality, Metaphysics, Skepticism, Empirical knowledge.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
1. RESPUESTA CONTEMPORÁNEA AL ESCEPTICISMO.....	9
2. DISCUSIÓN DE DISTINTOS ESCENARIOS ESCÉPTICOS.....	14
3. SOBRE LA POSIBILIDAD DE UNA REALIDAD SIMULADA.....	23
3.1. M2, sobre la hipótesis computacional.....	25
3.2. E3, escenario de una simulación por ordenador según Bostrom.....	30
3.3 Confrontación de escenarios. Posición metafísica y posición escéptica.....	34
CONCLUSIONES FINALES.....	39
BIBLIOGRAFÍA.....	41

INTRODUCCIÓN

Nuestro conocimiento empírico es aquello que nos sirve de base para el resto de nuestras actividades, sin conocimiento de aquello que nos rodea, podríamos decir, que ni siquiera sabríamos como actuar, la inseguridad sería pues en torno a la cual giraría nuestra vida. No obstante, nuestra percepción de la realidad ha sido un tema de debate para la filosofía desde sus inicios y hoy en día, es un debate sin concluir.

Fiarse o no de la percepción, de lo sensible, de nuestros sentidos... Mucho se criticó al respecto y sin embargo, seguimos necesitando de esta misma percepción, que podamos tener del mundo externo, para dar cada uno de nuestros pasos. ¿Es nuestro conocimiento empírico fiable? ¿Dudar del mismo tiene alguna utilidad? Estas son las preguntas que nos guiarán hacia el objetivo de este trabajo.

La finalidad de este estudio es valorar la necesidad de un trabajo de crítica hacia el conocimiento heredado, hacia nuestro conocimiento empírico mediante ejercicios escépticos. Así pues, el núcleo de este trabajo será el análisis de la hipótesis de simulación, la cual será el ejercicio escéptico que nos servirá para evaluar y llevar a cabo esta crítica sobre nuestro conocimiento empírico.

La duda que se ha transmitido hasta nosotros, principalmente o de modo más notorio, gracias a DESCARTES, ha permitido la aparición de un gran número de escenarios alternativos y de nuevas propuestas para la realidad que creemos conocer, algunos de ellos desde una visión más filosófica y otros, abriendo las puertas al mundo de la ciencia ficción.

El primer capítulo servirá para ponernos en contacto con la situación más contemporánea del escepticismo, permitiéndonos pasar del modelo antiguo del argumento del sueño de DESCARTES, a una reformulación más moderna y válida para cualquier tipo de escenario escéptico en general. El siguiente capítulo nos permitirá, partiendo de lo visto en el primero, acceder y estudiar distintos escenarios escépticos, los cuales catalogaremos en dos clases principales: metafísicos o escépticos.

La metafísica acompaña a la filosofía desde su nacimiento preguntándose por los orígenes, por el ser, por el sentido de la vida... El ser humano vive en un mundo, puede que uno de los muchos posibles, y su vida se ve influenciada por esa realidad que le ha tocado vivir, y en este contexto puede llegar a formularse un sin fin de preguntas, desde su origen y sentido de la vida hasta si lo que vive es real, si la realidad que experimenta es real o tal vez un sueño.

De este modo, los escenarios por los que caminaremos podrán darnos una perspectiva más metafísica, con preguntas acerca de aquello que va más allá de nosotros, aquello que subyace a nuestro mundo; o bien, iremos por caminos escépticos, propuestas y perspectivas varias a la realidad existente preguntándonos si la que experimentamos es real o no.

Así pues, nuestro punto de partida será DESCARTES con su argumento del sueño, y nuestro punto contemporáneo a alcanzar será BOSTROM y su escenario de la simulación, el cual será el núcleo principal sobre el que versará el capítulo tres. Nos situaremos, pues, en un debate, que como he dicho, está abierto y que por ello mismo, tal vez provoque en nosotros un nuevo escenario a compartir con los demás gracias a nuestro interés por el conocimiento.

1. RESPUESTA CONTEMPORÁNEA AL ESCEPTICISMO

Desde el primer filósofo escéptico, Pirrón de Elis, hasta la actualidad, el escepticismo ha supuesto una actividad crítica y de duda frente a nuestras afirmaciones sobre aquello que creemos conocer. Ahora bien, sería necesario hacer una distinción entre incredulidad común y lo que podemos denominar como escepticismo filosófico.

Lo que comúnmente entendemos por incredulidad, se produce cuando creemos cierta una proposición que, posteriormente, podemos confirmar o descartar. Veámoslo con el ejemplo siguiente: Nos levantamos pensando que es miércoles y al ver el calendario o poner la radio o al encontrarnos con un conocido, nos percatamos de que es martes. En este caso estábamos en un error del que hemos podido salir sin mayores complicaciones. Sin embargo, el escepticismo filosófico nos plantea una situación donde se reta a nuestro conocimiento poniéndonos ante situaciones donde el acceso a evidencias es limitado, ejemplos para entender esto serían aquellos escenarios donde se pregunta por lo real tal que: ¿Cómo sabemos que la realidad que experimentamos es real o cierta?

Las respuestas posibles serían tres: o bien podríamos posicionarnos a favor de que el mundo es real; bien en contra de esta posibilidad y lo que vemos, entonces, no sería real; o bien ni afirmamos ni desmentimos acerca de que esto sea real. Tanto si afirmamos como si negamos la realidad experimentada como real, esto implicaría saber que es o no es real, luego tendríamos que valernos de alguna evidencia, ¿cuáles? El punto fuerte del escepticismo es apelar a esa parte de nuestro conocimiento donde se abre una brecha ante la duda no como incredulidad sino como una auténtica duda ante la cual no sabemos cómo enfrentarnos o encontramos un gran problema.

Ante esto, ¿qué respuestas podemos encontrar frente al escepticismo filosófico? Me serviré del ejemplo por excelencia de escenarios escépticos para analizarlo y ver qué respuesta contemporánea encontramos. Enfrentémonos pues, al escenario escéptico del sueño Cartesiano.

Comenzaremos recordando la finalidad que busca DESCARTES en el uso de la duda, pues ésta es su método de crítica ante aquel conocimiento que hemos recibido y aceptado sin cuestionar. DESCARTES pretende servirse de la duda como un ejercicio para encontrar por su propio camino la verdad y es en este punto donde la duda por los sentidos empieza.

DESCARTES en sus *Meditaciones (Meditaciones Metafísicas, 1641)* expone en primer lugar como valiéndonos de los sentidos podemos alcanzar cierto conocimiento acerca del mundo exterior, no obstante, estos mismos sentidos pueden llegar a engañarnos. El no podernos valer de los sentidos como fuente fiable de información y adquisición de conocimiento, no sólo supone el principio de nuestra duda sino, que si esto es así con los ojos abiertos... ¿qué ocurre cuando dormimos? ¿y cómo podemos distinguir cuando estamos durmiendo de cuando estamos despiertos?

Diremos pues, que la hipótesis del sueño cartesiano viene a decirnos que somos incapaces de distinguir sueño de vigilia. Siendo esto así, es problemático pues para estar seguros de que sabemos cualquier cosa acerca del mundo exterior necesitamos saber que no estamos soñando, de lo contrario no podemos aseverar conocimiento externo fiable alguno; y si no podemos saber que no estamos soñando... entonces no podemos saber nada acerca del mundo externo.

Para poder enfrentarnos al argumento del sueño cartesiano, se han propuesto diversas reformulaciones ante su hipótesis escéptica del sueño, por ejemplo, una de ellas se sirve del “Principio de Eliminación de toda duda” (EADP)¹; pero en este trabajo trataremos el planteamiento contemporáneo de la hipótesis del sueño a través del “Principio de cierre” (CP) que ha tenido gran influencia, y debate, en el desarrollo de teorías epistémicas y sobretodo entre los argumentos propios del escepticismo.

Empecemos por formular un Principio de Cierre para el conocimiento empírico:

Para toda proposición x e y , si x implica y , y S sabe que x , entonces S sabe que y .

1 Klein Peter, “Stanford Encyclopedia of Philosophy: Skepticism”, The Metaphysics Research Lab Center of the Study of Language and Information, Ed.Board, Stanford University, CA, 2015

Esta formulación del principio de cierre, nos es útil no sólo para reformular el argumento del sueño cartesiano, sino para utilizarlo en un escenario escéptico general. La duda que planteó DESCARTES no se ha cerrado hoy en día, y la problemática de distinguir entre sueño y vigilia sigue presente, de hecho no ha quedado sólo ahí, los escenarios escépticos se han ido sucediendo tras la presentación del argumento del sueño cartesiano y es por ello que vamos a ir dirigiendo nuestro interés hacia estos escenarios escépticos o nuevas propuestas más modernas partiendo del argumento del sueño.

Así pues, sirviéndonos del principio de cierre para un escenario escéptico, nos encontraríamos la siguiente formulación:

1. S no sabe que no está en un escenario escéptico.
2. si S sabe que P (entendamos por P aquel enunciado empírico incompatible con la posibilidad de estar en un escenario escéptico, tal que si estamos en un escenario empírico, entonces no P), S sabe que no está en un escenario escéptico.
3. entonces S no sabe que P .

Esta formulación lo que hace es partir de la imposibilidad de saber si estamos o no en un escenario escéptico, es decir, en el caso del argumento del sueño cartesiano, somos incapaces de saber si esto es un sueño o la realidad. La conclusión fatal es que uno nunca puede saber si se da o no cierta proposición o enunciado empírico.

Observemos paso a paso las premisas:

La primera premisa es aquella que nos servirá como característica principal para cualquier propuesta que el escepticismo quiera lanzarnos a través de distintos ejemplos en diversos escenarios. De ahí, que vayamos a tomar esta primera premisa como núcleo de este trabajo, es decir, vamos a adentrarnos en distintos escenarios escépticos, analizarlos y tratar de ver si es posible saber o no saber si estamos, o no, en un escenario escéptico, aunque esto lo trataré más adelante, así que continuemos con la siguiente premisa.

La premisa (2) es la que está fundada en el principio de cierre, es decir, es la que nos

presenta que si fuéramos capaces de encontrar *P*, enunciado empírico distintivo para identificar si estamos o no en un escenario escéptico, el sujeto en cuestión podría salir de toda duda. No obstante, esta premisa tiene una formulación circular. Parece que necesitamos de *P* para poder concluir si estamos o no en un escenario escéptico, pero a la vez, necesitamos saber si estamos o no en un escenario escéptico para saber que *P*. Esta situación cíclica lo que parece indicar es que no podemos encontrar esa evidencia empírica necesaria, de ahí la conclusión en la premisa (3).

Tal sería la situación ante un escenario escéptico, no obstante, en el argumento del sueño cartesiano, ocurre algo distinto. Aunque la duda cartesiana es completamente abarcadora, ya que no deja fuera nada, cambia en la segunda Meditación de DESCARTES, quien encuentra algo de lo que no se puede dudar. Si estamos constantemente en esta duda reflexionando sobre lo que puede ser verdad o cierto, significa que estamos pensando, y si pensamos existimos, pues de no existir no podría darse el pensar, el pensamiento. Así pues, aquello de lo que no se puede dudar es de que existimos. A raíz de este punto, DESCARTES se valdrá del método matemático por deducción para tratar de extraer el resto de verdades en su siguiente meditación.

Parece, pues, que la hipótesis del sueño pierde importancia para DESCARTES, no obstante, para el escepticismo es un ejercicio de crítica muy valorado y que no acaba en la exposición del propio DESCARTES. El hecho de concluir que aquello de lo que no podemos dudar sea de que existimos, volviendo de nuevo al principio de cierre, no es válido. Un ejemplo que podría servirnos es el ejercicio del cerebro en una cubeta de PUTNAM (trataremos este ejemplo más en profundidad en el próximo capítulo).

Si nuestro cerebro está conectado a un ordenador y sueña que existe, que tiene una vida, que vive en una realidad en un mundo, ni siquiera él puede saber si está o no soñando y aunque crea que existe, no es cierto, es un cerebro en una cubeta conectado a un ordenador, dependiente de este ordenador para crear su fantasía de realidad. Aquí apreciamos el problema que presenta la premisa (1).

Resumiendo, partir de la premisa de que existimos no sirve como punto de partida para

saber si estamos o no en un escenario escéptico porque no tenemos acceso a ningún enunciado empírico que nos sirva de evidencia o nos permita diferenciar si estamos o no en un escenario escéptico. Y es precisamente a este no-conocimiento al que ataca el escepticismo, planteándole toda clase de ejercicios y dudas.

¿Hemos de colocarnos entonces en una posición fatalista de nunca poder saber? No.

El escepticismo no tiene por objetivo volvernos paranoicos de la realidad y del supuesto conocimiento que podamos tener, sino, como se ha mencionado antes, ayudarnos a llevar a cabo un ejercicio de crítica de ese conocimiento que hemos adquirido y que creemos tener, y si a través de sus escenarios somos capaces de dilucidar qué sabemos y qué no, entonces habrá merecido la pena.

Por este motivo, en el próximo capítulo, nos enfrentaremos a diversos escenarios escépticos, analizándolos y viendo su validez como ejercicios de crítica a nuestro conocimiento empírico.

2. DISCUSIÓN DE DISTINTOS ESCENARIOS ESCÉPTICOS

En este capítulo nos serviremos de la exposición de distintos escenarios, que serán catalogados o bien bajo una perspectiva metafísica o bien desde una visión escéptica, para usarlos como ejercicio de crítica sobre lo que consideramos como nuestro conocimiento empírico de la realidad.

El modo en que quisiera demostrar esta idea, sería acercándonos a diversos escenarios o ejemplos de ejercicios que podríamos tomar en consideración, pero antes de ello, creo conveniente una previa diferenciación entre lo que es una hipótesis propiamente escéptica y lo que DAVID J. CHALMERS² denominó como hipótesis metafísica.

La diferencia principal estriba en que una hipótesis metafísica se cuestiona acerca de la naturaleza que subyace a nuestra realidad sin llegar en ningún momento a negar la propia existencia de la realidad o del mundo en el que vivimos, mientras que una hipótesis escéptica cuestiona que tengamos conocimiento sobre nuestra realidad.

Una hipótesis metafísica estaría compuesta de otras tres hipótesis menores tales como: la hipótesis de creación, la hipótesis computacional y la hipótesis mente-cuerpo. Juntando estas tres hipótesis se deduciría lo siguiente según CHALMERS:

*“Nuestro espacio-tiempo y lo que en él se contiene habría sido creado por seres fuera de este mismo espacio-tiempo; por otra parte, todo proceso microfísico se reduciría a procesos computacionales y nuestras propias mentes, aún fuera de nuestro espacio-tiempo, interaccionarían con nuestro espacio-tiempo.”*³

2 Chalmers, David J, “The Matrix as Metaphysics”, *Philosophers Explore the Matrix* , Christopher Grau Ed, Oxford University Press, 2005.

3 Traducción propia, Cfr. Ibid. Pág.8 “It says that physical space-time and its contents were created by beings outside physical space-time, that mycrophysical processes are constituted by computational processes, and that our minds are outside physical space-time but interact with it.”

CHALMERS defiende que, en la hipótesis metafísica, aquello que experimentamos es perfectamente real, no obstante, lo que importa es aquello que subyace a esta realidad, es decir, todo proceso computacional detrás de la realidad. El ejemplo más claro son los individuos que viven en Matrix⁴. Pero llegado a este punto, ¿podemos hablar de realidad o más bien de simulación? Los individuos en Matrix despiertan de una realidad a otra realidad, así pues, para ellos, ¿habría una variedad de realidades?.

La propuesta de una base fundamental de la realidad como procesos computacionales afectaría también a la nueva realidad en la que despiertan los individuos, luego siendo esto así, podrían darse cadenas infinitas de otras realidades exteriores, en otros espacio-tiempos, cuya base también sería computacional.

Como consecuencia de esto, una hipótesis metafísica no soluciona ninguna duda que el individuo pueda tener en lo que respecta a su realidad física, puesto que éste tipo de hipótesis no se preocupa de la realidad presente o física, así pues a la hora de adentrarnos en aquello que conocemos o a la hora de preguntarnos por lo que nos rodea, un ejercicio mediante una hipótesis escéptica es más productivo ya que se basa en la realidad que nos rodea en lugar de lo que a ésta subyace.

Veámoslo así, según una hipótesis metafísica sólo habría una realidad y no es de ésta sobre la que nos cuestionamos sino sobre lo que a ésta subyace; mientras que una hipótesis escéptica propone una amplia gama de posibles realidades en base a distintas perspectivas externas. Podremos ver esto con mayor claridad a continuación sobre los ejercicios en diversos escenarios posibles.

Así pues, para demostrar como los ejercicios sobre escenarios escépticos son de mayor ayuda que los que se agruparían bajo una hipótesis metafísica, me gustaría mostrar una serie de ejemplos tanto de unos como de otros. A aquellos que pertenezcan a la idea defendida por CHALMERS sobre una hipótesis metafísica los denominaré “Escenarios tipo M”, y aquellos que nos sirvan como hipótesis escépticas serán los denominados como “Escenarios tipo E”.

4 *The Matrix*. Dir. Andy Wachowski, Lana Wachowski. Actores. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, y Hugo Weaving. Warner Bros, 1999. Filme.

1. Escenarios tipo M

Tomaremos las tres partes de las que se compone la hipótesis metafísica para situar tres escenarios posibles:

M1. Según la hipótesis de creación, todo aquello albergado en un espacio-tiempo fue creado desde fuera de ese espacio-tiempo. A esta hipótesis le corresponden los escenarios religiosos, donde un ser fuera de nuestra concepción y que no es humano ni perecedero, luego no pertenece a nuestro espacio-tiempo, ha creado todo aquello cuanto conocemos, incluso a nosotros. Según este escenario, podemos conocer la realidad, pero no los motivos de ese ser para crearla así como tampoco podemos llegar a conocer lo que subyace a esta realidad por ser obra divina y estar fuera de nuestras capacidades.

¿Qué nos aporta este escenario?

Una realidad creada poco relevante desde el punto de vista epistémico, es decir, habitamos una realidad, la cual vivimos pero no cuestionamos propiamente dicho. El ser humano puede preguntarse acerca de pequeños aspectos de la realidad y llegar a formular leyes o axiomas como en las matemáticas o las leyes físicas, sin embargo, la duda sobre el conocimiento de si lo que vemos o experimentamos es real no surge ya que se acepta una realidad creada por un ser superior sin posibilidad a perspectivas externas, de ahí que no surjan alternativas a la realidad y sólo surjan preguntas de interés sobre el ser que lo ha creado todo.

M2. La hipótesis computacional nos dice que aquello que conocemos por leyes físicas no son el nivel básico o fundamental de nuestra realidad sino que todo proceso físico sería constituido por procesos computacionales, en esta línea, hay sugerencias tales como: “*Edward Fredkin has postulated that the universe is at bottom some sort of computer*”⁵.

Con respecto a esta hipótesis, se corresponderían los escenarios como el del videojuego de los *Sims*⁶ o todo juego en el que el usuario pueda crear un personaje, diseñar una

⁵ Ibid. Pág.6

⁶ *The Sims*. Creado por Will Wright. Desarrollado por Maxis. Electronic Arts (EA).

realidad y hacerlo vivir en ella, pues de este modo todo cuanto el Sim cree vivir y experimenta se reduciría a *bits*.

¿Qué nos aporta este escenario?

Realmente es un escenario interesante, tal vez no contemplándolo como un escenario metafísico pero sí como uno escéptico. Si tomamos por cierto que todo se reduce a bits, esto afecta a la realidad física y no sólo a lo que la subyace porque todo aquello que creemos conocer y saber gracias a la física tendría ahora una nueva perspectiva, y recordemos que es precisamente esta diversidad de perspectivas las que favorecen que surjan escenarios escépticos.

M3. La tercera hipótesis que queda es aquella referente a la dicotomía de mente-cuerpo. En este caso, la mente estaría constituida por procesos fuera de nuestro espacio-tiempo, dicho de otro modo, tendríamos cuerpo físico pero no mente física. Escenarios posibles bajo esta hipótesis sería por ejemplo, el escenario de HILARY PUTNAM en su obra: *Brains in a Vat*⁷. Según este escenario, nuestro cerebro está encerrado en un tarro y conectado a un gran ordenador que provoca que la mente funcione y proporciona toda clase de “Input”. Supongamos que el cerebro se crea imágenes, una imagen de su físico y de su entorno, su mente estará fuera de ese espacio-tiempo, encerrada en un tarro y manipulado por un ordenador.

¿Qué nos aporta este escenario?

Problemas. Primero porque es una hipótesis descartada por la comunidad científica ya que actualmente no disponemos de los métodos y procedimientos necesarios para llegar a hacer realidad dicho experimento propuesto por PUTNAM; y en segundo lugar, lo que el cerebro cree vivir es real para él, en este caso las perspectivas externas no existen, no hay posibilidad de evidencias externas en un mundo donde todos los cerebros están en una situación idéntica conectados a un ordenador que da “inputs”.

California, 2000.

7 Whithall Putnam, Hilary, “Brains in a Vat”, *Reason, Truth and History*, Cambridge University Press, 1981.

En el momento en que se desconectase el cerebro del ordenador, o si el ordenador se apagase, el cerebro dejaría de crear “outputs” y su realidad desaparecería, no tendría cuerpo físico ni realidad que vivir, pero la mente seguiría existiendo dentro de una cubeta.

Conclusión: el ejercicio sobre estos escenarios ponen de manifiesto como en todos ellos es necesario un agente externo que fabrique las realidades para otros individuos, individuos que experimentan una realidad única sin posibilidad de perspectivas externas que les hagan cuestionarse si lo que ven, lo que sienten, lo que experimentan es real. No existe la posibilidad, pues, de evidencias externas que den pie a otras perspectivas.

2. Escenarios tipo E

En este tipo de escenarios, también mostraré tres ejemplos donde la cuestión principal girará en torno a la realidad que nos rodea y el tema de la duda sobre la objetividad.

E1. Escenario escéptico del sueño Cartesiano. La duda entre cuándo y cómo saber si estamos dormidos o despiertos que presentó DESCARTES nos acompaña hasta el día de hoy, como por ejemplo en el ámbito del cine de ciencia ficción con la película *Origen* (*Inception*, 2010).

En el escenario del sueño cartesiano el sujeto duda de su realidad ya que los sueños vividos le son tan reales como la realidad que puede experimentar, de ahí que no se vea capaz de afirmar cuándo está despierto y cuando está dormido. Esta problemática nos sirve para contrastar e intentar corroborar a qué podemos denominar real, es decir, este escenario hace que el individuo sienta curiosidad y deseos por conocer la realidad misma.

Pero dado que este ejemplo ha sido tratado en el capítulo anterior en detalle, quisiera poner otro escenario semejante en contraposición con la idea del propio CHALMERS quien lo usó para defender su hipótesis metafísica, estoy hablando del ejemplo de

Matrix.

En Matrix nos encontramos a la especie humana dominada por una especie alienígena que ha puesto a dormir a los humanos, quienes conectados a un gran ordenador, creen vivir una realidad que no es más que un sueño creado artificialmente. En este punto nos encontramos de nuevo con seres fuera del espacio-tiempo de los humanos dormidos que crean una realidad para ellos, no obstante, la realidad que experimentan los humanos no es perfecta, sino que hay pequeños fallos que hacen sospechar que algo está pasando.

Estos fallos son “glitch”, pequeños errores informáticos que crean los “déjà vu” en los humanos creyendo vivir algo dos veces o viendo pequeños fallos en la realidad. Estos errores son imprevistos, no programados, y pueden alterar la realidad simulada lo cual abre una brecha para que los humanos cuestionen su realidad. Algunos de ellos son capaces de encontrar un modo de salir de esa realidad obteniendo así una nueva perspectiva que les conduce a otra realidad.

Este escenario podría asemejarse a una fusión de un escenario computacional y otro de tipo mente-cuerpo bajo la hipótesis metafísica, no obstante, si nos fijamos bien aquí si observamos evidencias externas lo cual nos aleja de la hipótesis metafísica y nos sitúa más en una hipótesis escéptica. Con evidencias externas, lo que queremos decir es que en este tipo de escenario se da la posibilidad de que exista un sujeto interno y otro externo, es decir, existirían dos planos o dos realidades siendo una de ellas producto de la otra.

Si este escenario perteneciese exclusivamente a una hipótesis metafísica esto no podría darse, ya que sólo cabría la opción de una única realidad donde el sujeto se pregunta sólo por lo que subyace a su realidad; sin embargo, si lo catalogásemos como escenario escéptico, la posibilidad de encontrarnos con dos situaciones o realidades es plausible porque la hipótesis escéptica propone esto mismo, la posibilidad de que se puedan dar simultáneamente dos situaciones donde el sujeto se cuestione o donde problematizar sobre la realidad.

E2. El escenario del Dr. Evil⁸ de ADAM ELGA nos presenta otra opción más sobre la realidad física que nos rodea.

En su artículo, ELGA nos presenta principalmente dos ejemplos de escenarios donde la característica principal es la existencia de una copia del sujeto que protagoniza el escenario escéptico.

E2.1 Dr.Evil es, como propiamente indica su nombre, un malvado que vive en la luna y que planea destruir la Tierra. Es entonces cuando le llega una carta del grupo de “Fuerza de defensa de la filosofía” (PDF) diciéndole que han creado una copia perfecta suya, que experimenta lo mismo que él y que está en un entorno idéntico a aquel en el que él se encuentra en ese mismo momento. Esta copia se comporta de manera exacta a él (luego a la vez que el Dr.Evil lee la carta, su copia estaría haciendo lo mismo en la Tierra dentro del laboratorio creado de manera exacta al del Dr.Evil). Si observan que su copia actúa de tal modo que desista en su plan de destrucción, no pasará nada, de lo contrario, su copia será torturada.

E2.2 Un sujeto voluntario se presenta a un experimento sabiendo que van a dormirle y mientras esté inconsciente, harán una copia exacta suya. Una vez el sujeto despierta le dicen que todo ha salido bien y que el experimento ha sido satisfactorio. Obviamente la copia y el real están separados en distintas habitaciones y ambos reciben el mismo mensaje, es decir, que el experimento ha sido un éxito.

Lo que apreciamos en ambos casos es que las preguntas que se hacen los sujetos de ambos escenarios son las mismas: ¿soy yo el real o la copia? ¿qué porcentaje de creencia tengo de ser el real o ser la copia? Según ELGA, el porcentaje de creencia sería el mismo, ya que al no poder distinguir quién somos, tenemos las mismas posibilidades de creer tanto una opción como la otra.

Ahora bien, para que este escenario sirva como duda de la realidad y no sólo sobre

8 Elga, Adam, “Defeating Dr. Evil with self-locating belief”, *Philosophy and Phenomenological Research*, Princeton University, 2004.

nosotros mismos, imaginemos que la Tierra ha sido duplicada con todos sus habitantes los cuales saben de esta copia, ¿cómo saber qué Tierra es la original? Este tipo de escenarios que hacen alusión a réplicas no resulta disparatado si tenemos en cuenta que la ciencia ha conseguido clonar a una oveja (*Oveja Dolly*, 1996).

Entonces, nuestra labor de buscar qué es lo que nos permite diferenciar nuestra realidad, se lleva a cabo gracias a escenarios de este tipo, otro ejercicio que tiene finalidad para adentrarnos en el área del conocimiento, es decir, cómo sabemos que sabemos y qué sabemos. Vemos en este escenario la puerta abierta a las posibilidades de cuestionarnos por la realidad y por nosotros mismos en busca de evidencias externas que nos permitan hacernos preguntas en favor de nuestro conocimiento.

E3. Este tercer escenario escéptico sería el de NICK BOSTROM en su obra: *Are you living in a computer simulation?*⁹

BOSTROM defiende que una de las siguientes proposiciones es verdadera: (1) la especie humana es muy probable que se extinga antes de alcanzar a una etapa o estado post-humano; (2) cualquier civilización post-humana que pudiera existir, sería bastante poco probable que llevara a cabo simulaciones o variaciones de su historia evolutiva; (3) es muy probable que estemos viviendo en una simulación por ordenador.

Su conclusión es que la creencia de que podamos alcanzar un estado post-humano y crear simulaciones de nuestras civilizaciones e historia es falso, a no ser que ya estemos en una simulación.

En este tipo de escenario, las simulaciones por ordenador no sirven para cuestionarnos lo que subyace a la realidad sino la propia realidad, es decir, saber si nos encontramos ante una simulación o ante la realidad, es el objetivo principal de este tipo de escenarios.

Ante esta situación cabría pensar que existen evidencias externas, es decir, una civilización que tenga una tecnología semejante pero superior a la nuestra y que con ella

9 Bostrom, Nick, “Are you living in a computer simulation?”, *Philosophical Quarterly*, Escocia, 2003.

haya creado nuestra realidad. En sí mismo no es una idea disparatada, pues al fin y al cabo, las simulaciones y la realidad virtual es posible en nuestros tiempos, así pues, creer en la posibilidad de que esto también sea una simulación puede surgir en nosotros y comenzar a cuestionarnos nuestra propia realidad.

Tras presentar los distintos tipos de escenarios, considero que la mayor dificultad y la discusión principal debería centrarse en la distinción entre **M2** y **E3**, ya que ambos parecen tener aspectos en común aun cuando están enfocados desde dos perspectivas distintas. En consecuencia y considerando, por otra parte, el aumento de mejoras tecnológicas, la importancia del 3D y las simulaciones en el ámbito de los videojuegos, tomaré **M2** y **E3** como discusión principal en las próximas paginas.

3. SOBRE LA POSIBILIDAD DE UNA REALIDAD SIMULADA

Una vez introducidas la visión contemporánea del escepticismo en torno a las cuestiones sobre el conocimiento empírico, y hecha una presentación sobre los diversos escenarios que podemos encontrarnos, el objetivo de este capítulo será abordar la hipótesis de simulación desde el ejercicio que posibilitan los escenarios escépticos.

Tal y como se indicó en el capítulo anterior, habrá dos escenarios que serán aquellos de los que nos sirvamos para este propósito: el escenario que hemos nombrado como **M2**, es decir, aquel que hace referencia a la hipótesis computacional de CHALMERS; y el escenario **E3** de NICK BOSTROM que es el ejemplo más actual sobre la hipótesis de simulación. No obstante, previo al análisis y comentario sobre los dos escenarios escogidos, sería aconsejable situarnos en lo que se entiende, hoy en día, por hipótesis de simulación.

NICK BOSTROM fue quien introdujo en este nuevo milenio un debate antiguo que hasta entonces no había tomado un nombre concreto. La problemática acerca de nuestro conocimiento empírico no es nueva, nos llega desde la antigüedad y podríamos remitirnos a Parménides mismo y su doble vía del conocimiento (vía de la opinión y vía de la verdad) que llegó hasta nosotros gracias a Simplicio.

A lo largo de la historia de la filosofía, el cuestionarse acerca del conocimiento y del mundo, se ha servido de diversos ejemplos para poder explicar cómo sabemos algo, si sabemos algo y qué es el conocimiento. Es entonces cuando el ejemplo de DESCARTES y su hipótesis del sueño marca un antes y un después, planteando un nuevo ejercicio sobre la realidad; después le seguirá HILARY PUTNAM y su ejemplo del cerebro en una cubeta para, finalmente, llegar a BOSTROM y su simulación. Estos tres grandes ejemplos persiguen el mismo debate, diferenciar algo simulado de la realidad misma, y es aquí donde son recogidos estos escenarios bajo la hipótesis de simulación.

En pocas palabras, la hipótesis de simulación lo que nos viene a decir es que la realidad

es una simulación, donde aquellos que la habitan no son conscientes de este hecho (como hemos visto en la hipótesis del sueño cartesiano y el cerebro en una cubeta). La novedad que vemos en el ejemplo o el escenario que nos presenta BOSTROM es que se deja claro que nosotros somos capaces de crear simulaciones y que de hecho vivimos en una de ellas. Recordemos **E3**:

BOSTROM defiende que una de las siguientes proposiciones es verdadera:

1. La especie humana es muy probable que se extinga antes de alcanzar una etapa o estado post-humano.
2. Cualquier civilización post-humana que pudiera existir, sería bastante poco probable que llevara a cabo simulaciones o variaciones de su historia evolutiva.
3. Es muy probable que estemos viviendo en una simulación por ordenador.

La conclusión, expuesta en el capítulo anterior, era la siguiente: la creencia de que podamos alcanzar un estado post-humano y crear simulaciones de nuestras civilizaciones e historia es falsa a no ser, que ya estemos en una simulación.

Este planteamiento otorga al hombre la posibilidad de hacer simulaciones, no como una hipótesis o conjetura sino como una posibilidad real, y si es capaz de tal cosa, ¿quién nos garantiza que nuestra realidad no sea una simulación de unos humanos más avanzados, es decir, aquellos en un estadio post-humano?

Este concepto post-humano dio pie al movimiento del Transhumanismo en el siglo XX cuya finalidad es la mejora del ser humano tanto intelectualmente como sirviéndose de la tecnología para alcanzar un estado superior y mejor en todos los aspectos de la vida humana. Este movimiento se ha visto influenciado por la ciencia ficción, especialmente por la investigación sobre la inteligencia artificial, así como, por ejemplo, el término de superhombre de NIETZSCHE. Pero a nosotros, lo que nos interesa ahora es ver qué nos aporta este pensamiento o ante qué situación epistémica nos encontramos; y es aquí donde quisiera recuperar el escenario sobre la hipótesis computacional, **M2**.

3.1. M2, sobre la hipótesis computacional

Si volvemos sobre la hipótesis computacional que exponía CHALMERS, ésta nos decía que todo se reducía a bits, que existiría un proceso computacional como base de la realidad. Y si esto fuera así, veríamos que incluso la división dada en el capítulo anterior de ejemplos de escenarios sería problemática, es decir, todos aquellos escenarios que hagan uso de la tecnología, tendrían como base un proceso computacional, de este modo, el ejemplo dado para la hipótesis de mente-cuerpo del escenario de PUTNAM (**M3**), también tendría parte de la hipótesis computacional; y no sólo este escenario se adscribiría bajo un ejemplo escéptico con la base de la hipótesis computacional, **E1**, es decir, el escenario de Matrix, también lo haría así como el propio ejemplo de BOSTROM.

El primer ejemplo que nos permite avanzar es el dado como **M2** con respecto al videojuego de los Sims, para estudiarlo usaremos, también, el trabajo de WEATHERSON¹⁰.

En este videojuego, el usuario crea y controla un pequeño grupo de sims (personajes dentro del juego) o mejor dicho, un pequeño barrio de lo que sería el mundo dentro del videojuego; de este modo otro jugador tendría otro pequeño barrio y así sucesivamente con otros usuarios. Al principio del juego, el personaje diseñado es básico y vive en un entorno sencillo y simple que evoluciona conforme pasa el tiempo y consigue méritos o beneficios, lo cual es muy similar a nuestra realidad. Gracias al paso del tiempo, la evolución del hombre y la sociedad ha sido posible, y actualmente, el dinero sirve para la evolución no sólo personal sino mundial.

Nuestro Sim pasa de primitivo a un Sim de la vida contemporánea, tiene su trabajo, su casa y sus relaciones con otros Sims. El jugador controla todos y cada uno de los aspectos de su Sim. Desde un punto de vista más psicológico, este Sim puede ser una proyección de su usuario o una personificación de sus deseos no cumplidos, es decir, el jugador puede ser un estudiante de instituto cuyo Sim es un empresario de éxito porque así se vea el jugador en el futuro a sí mismo, o por el contrario, alguien que está

10 Weatherston, Brian. "Are you a Sim?", *Philosophical Quarterly*, Brown University, 2003.

aburrido de su realidad, simula una nueva donde su Sim lleva a cabo aquello que él no pudo.

Dejemos a un lado todo psicologismo y volvamos a retomar la evolución de nuestro Sim, ¿y si este se volviera cada vez más complejo y adquiriese conciencia? La tecnología avanza día a día, ¿y si ésta afectase también al personaje creado y no sólo a nuestra realidad?. Este escenario es el que nos presenta WEATHERSON y nos sirve como símil para el escenario de BOSTROM que trataremos más adelante.

Si los Sims tomaran conciencia, nos encontraríamos ante un escenario donde aquellos controlados por un usuario empiezan a ser conscientes de todo lo que les rodea y comienzan a hacerse preguntas; mientras que los Sims por defecto del juego, aquellos no jugables, seguirían siendo meros personajes con posibilidad o no de tener conciencia.

De este modo, nuestro Sim podría encontrar alguna evidencia que le hiciera posible cuestionarse si es o no humano. Si los Sims no jugables no tomaran conciencia, los Sims jugables verían diferencias y tratarían de buscar alguna explicación ante ello, podrían entonces encontrar una evidencia para salir de la duda acerca de su realidad; pero si la toma de conciencia es generalizada para todo Sim, todos ellos se encontrarían en la situación de no saber si son o no humanos y les llevaría a la situación expresada en la premisa (1) que pusimos en la reformulación del sueño cartesiano: “*S* no sabe que no está en un escenario escéptico”.

Ante esto, el problema que presenta WEATHERSON, en comparación con BOSTROM, es que el mundo de estos Sims sería tan grande o más a como es el nuestro, existirían una gran cantidad de personajes Sims ya fuera o no conscientes de su existencia. Siendo esto así, si los Sims pudieran llegar a desarrollar cierta autonomía, podrían llegar a superar el número de humanos existentes a no ser que: (1) la humanidad dejase de existir, (2) la humanidad encontrase ciertos obstáculos inesperados con respecto al poder de la computación, o (3) que la humanidad perdiera interés en este tipo de simulación (en los Sims).

Este planteamiento con tres proposiciones es muy similar al de BOSTROM, no obstante, WEATHERSON no cree posible que se dé el caso de ninguna de estas tres proposiciones a diferencia de BOSTROM, simplemente el crecimiento de población se daría tanto entre los humanos como en los Sims. La conclusión, entonces, no es acerca de si es posible o no que existan Sims con conciencia y racionales, o de que su población crezca o llegue a ser mayor que la humana, sino que el factor interesante en este tipo de escenarios o ejercicios es el grado de creencia que se puede dar al hecho de considerarse Sim con conciencia o Sim sin conciencia.

El planteamiento de WEATHERSON pone de manifiesto un principio a tener en cuenta: el principio de indiferencia. Con respecto a esto, y para poder entenderlo mejor, podríamos recuperar el ejemplo de ELGA que nombramos en el capítulo anterior como **E2**.

En **E2**, existe un sujeto original y una copia exacta de dicho sujeto. Ambos saben de la existencia de esta situación por lo tanto se preguntan si son el original o si son la copia. Según el principio de indiferencia, ambas situaciones merecen el mismo grado de creencia, es decir, el sujeto en un escenario del tipo que describe ELGA, tendría un 50% de creencia de ser el original y otro 50% sobre el hecho de ser la copia.

Siendo esto así, en el caso del escenario sobre el videojuego de los Sims, el grado de creencia de un Sim sobre si es humano o un personaje de una simulación (Sim propiamente dicho) es exactamente el mismo.

¿Qué ocurre entonces con los otros escenarios que podrían estar adscritos a esta hipótesis de simulación? Tratemos **M3**, escenario propuesto por PUTNAM; y el escenario **E1** sobre el ejemplo de Matrix.

El escenario de PUTNAM, *Brains in a Vat*¹¹, podemos dividirlo en dos:

-El primero sería aquel en el que existe un científico que extrae cerebros de sus pacientes para conectarlos a un súper-ordenador y provocar así que las vivencias sean simuladas, de este modo, el cerebro del paciente estaría bajo lo que estamos tratando, la

¹¹ Putnam, Hilary. Op. Cit

hipótesis de simulación. El cerebro no registraría ninguna anomalía y creería que todo lo que experimenta es real aun cuando el científico pueda controlar toda la simulación desde el ordenador.

- En el segunda caso sería ir un poco más allá, ¿y si no hubiera científico sino sólo cerebros en cubetas? Esta propuesta de PUTNAM trataría también la hipótesis de creación, según la cual, un ser creador ha dispuesto el universo de cierta forma, en este caso, sólo habría cerebros en cubetas experimentando una realidad simulada.

De nuevo, nos encontramos con la necesidad de valorar qué grado de creencia podemos tener en lo que respecta a si lo que experimentamos es real o una simulación, y de nuevo, el resultado sería el mismo, sin evidencias externas el porcentaje de creencia sería 50-50. La diferencia, en este escenario, sería que la simulación no depende de la mano del hombre, al menos en el segundo caso del ejemplo de PUTNAM.

El otro escenario que nos ocupa es el de Matrix, recordemos este escenario:

Matrix nos propone un escenario donde la especie humana existe pero está dormida o en letargo a causa de una invasión alienígena de la que no tenemos recuerdos y todo aquello que creemos recordar y vivir es fruto de una simulación en nuestras mentes programada por un ordenador. Así pues, los humanos están durmiendo y lo que sueñan es lo que ellos identifican como vida, lo cual es falso, es una simulación. Mientras viven esta simulación, algunos de los humanos toman conciencia de sí mismos y se percatan de pequeños fallos en su entorno, situaciones que no parecen del todo encajar en la realidad que viven; por otro lado existen personas no reales, creadas por el ordenador como supervisores de la simulación (lo que equivaldría, en cierto modo, con los personajes no jugables en los Sims).

En un primer momento, lo normal es que el humano dentro de Matrix no se plantee si está viviendo una realidad o una simulación; sería en un segundo estado donde el humano dormido que vive en la simulación se enfrenta al dilema de la premisa (1), saber si está o no en un escenario escéptico. Según el principio de indiferencia debe tener igual grado de creencia en considerar que es humano y vive en la realidad a que es

un humano dormido viviendo una simulación. No obstante, Matrix nos concede una evidencia para poder tener P , un enunciado que nos ayude a diferenciar si estamos o no en un escenario escéptico, esta evidencia son los “*glitch*”, fallos de computación no programados que de vez en cuando pueden apreciarse en la simulación siempre y cuando el humano esté atento a ellos.

En este punto, el principio de indiferencia se rompe, dado que teniendo una evidencia externa el porcentaje de creencia acerca de estar viviendo una simulación no es igual al porcentaje de creencia de vivir la realidad. También, en este caso al igual que en el de PUTNAM, la simulación no es originada por los humanos.

Como comenté al principio de este capítulo, el objetivo es tratar la hipótesis de simulación, y la perspectiva desde la cual quisiera hacerlo es desde la nuestra, la humana. Con las nuevas tecnologías, el hecho de hablar de simulaciones no es algo nuevo o demasiado ficticio y es por ello que quisiera tratar la hipótesis de simulación desde la posibilidad de que sea el ser humano quien la lleva a cabo.

Por esta misma razón, considero el escenario de los Sims (**M2**), más idóneo junto con el de BOSTROM para llevar a cabo este estudio, aun cuando, por supuesto, los otros escenarios descritos siguen siendo fuente de debates hoy en día y el tema está lejos de darse por concluido.

Así pues, recordemos brevemente las características del escenario **M2** para dar paso a la segunda parte de este capítulo donde trataremos el escenario de BOSTROM:

- Un ser humano es el creador de la simulación.
- La simulación necesita de la tecnología, avanzada en cierto grado.
- Quienes están en la simulación no pueden saber si lo que experimentan es real o no.
- Puede darse el caso de que la tecnología falle o avance procurando evidencias que provoquen en el sujeto de la simulación plantearse si está o no viviendo algo real.
- La simulación tendría un aspecto psicológico, ya que representaría los deseos, sueños o anhelos de su creador. Habría una relación personal entre el creador y su simulación.

3.2. E3, escenario de una simulación por ordenador según BOSTROM

En páginas anteriores, así como en el capítulo previo a este, ya hemos presentado el escenario que propone BOSTROM que, *grosso modo*, propone tres proposiciones de las cuales deduce que la tercera debe ser cierta, siendo ésta la que nos pone en la situación de vivir en una simulación. Este sería el núcleo de su propuesta pero pasemos a estudiarla más a fondo.

Para que este escenario no nos resulte demasiado ficticio hemos de observar la tecnología disponible hoy en día y ver, como en a penas diez años, ha avanzado y mejorado a un ritmo sorprendente; por lo cual, la idea de un futuro donde la especie humana haya alcanzado una tecnología tal que permita crear simulaciones a grandes escalas no parece demasiado descabellado. Siendo esto así, y teniendo en cuenta la posibilidad de una sociedad post-humana tan avanzada... ¿no sería posible que ya estuviéramos viviendo en una simulación?

Vayamos poco a poco interpretando las premisas según nos indica BOSTROM¹².

Para que la primera proposición, *La especie humana es muy probable que se extinga antes de alcanzar una etapa o estado post-humano*, fuera cierta, la posibilidad de alcanzar dicho estado debería estar negado a nuestra especie por el peligro de la extinción, sin embargo actualmente no existen motivos de peso para que esto suceda, es decir, la especie humana no se encuentra ante ningún peligro que suponga su extinción de modo que lo que más bien se niega, en esta proposición, es la capacidad de alcanzar dicho estado.

Ahora bien, esta imposibilidad parece deberse a nuestra situación tecnológica actual, pero si observamos el ritmo tan acelerado de mejoras tecnológicas, tampoco podríamos tachar de imposible la probabilidad de alcanzar un estado post-humano. Es cierto que la tecnología tiene muchos usos y enfocada o diseñada para aspectos más dañinos podría suponer todo un riesgo para nuestra especie, pero aún así, esto no implica que no

12 Bostrom, Nick. Op. Cit

podamos disponer de tecnología mucho más avanzada en un futuro.

La segunda proposición, *cualquier civilización post-humana que pudiera existir, sería bastante poco probable que llevara a cabo simulaciones o variaciones de su historia evolutiva*, implica que habría algún tipo de causa que impidiera llevar a cabo estas simulaciones, ya sea por falta de tecnología adecuada, interés, o bien por algún tipo de ley restrictiva.

Estudiemos estas tres posibles causas por la cual una sociedad futura post-humana no llegara a realizar simulaciones:

La primera se debería a los límites de la computación. Actualmente intentar simular todo el universo hasta el nivel cuántico es imposible con las leyes físicas que conocemos, no obstante, simular la experiencia humana requiere mucho menos que una simulación completa del universo, lo esencial sería conseguir que los individuos simulados, en su entorno también simulado, no fueran capaces de percatarse de ningún tipo de irregularidad, podría generarse un entorno que bastase sin necesidad de una estructura microscópica interna de la Tierra.

Por otra parte, la simulación de la mente humana es otro punto a tratar, pues se ha observado que aquello a lo que denominamos conciencia no sucede exclusivamente en redes neuronales biológicas basadas en una base de carbono, sino que en procesadores basados en silicio, dentro de un ordenador, también es posible. En consecuencia, emular una mente humana sería posible y más si pensamos en la inteligencia artificial y todos los avances que actualmente se están haciendo al respecto.

En resumen, conforme adquiramos una mayor experiencia con la realidad virtual, obtendremos una mayor y mejor comprensión de los requisitos necesarios que necesitemos para hacer simulaciones más realistas.

En segundo lugar, ¿por qué iba el ser humano a perder interés por su historia?

Tal vez ese estado post-humano suponga un cambio no sólo tecnológico sino también

mental en el hombre por el cual, los intereses y las motivaciones sean distintos a los actuales, de tal modo que simular sociedades no se dé. También puede ser que los recursos para dichas simulaciones no estén al alcance de cualquiera y aquellos que tienen lo necesario para llevarlas a cabo no quieran dejando a quienes sí quieren sin posibilidad alguna. Y una tercera opción sería que hubiera algún tipo de ley considerada de gran valor moral que impidiese hacer estas simulaciones, ¿por qué? Tal vez el crear simulaciones donde se pueda causar desgracias o sufrimiento sea visto como inmoral y por lo tanto, para evitar esto, se prohíba toda simulación posible.

Lo que está claro, es que esta segunda proposición implica una sociedad muy distinta a la que conocemos actualmente y tal vez por ello no seamos capaces de adivinar cómo puedan pensar o actuar; de modo que la justificación de esta proposición resulta ser problemática.

Finalmente, en lo que respecta a la tercera proposición, *es muy probable que estemos viviendo en una simulación por ordenador*, su justificación dependería de si nosotros somos capaces de hacer algún tipo de simulación, y de ser esto posible, el hecho de que nosotros vivamos en una simulación no sería imposible. Esta proposición implicaría distintos niveles de la realidad donde incluso nuestras leyes físicas no sustentarían soporte suficiente a nuestra realidad, es decir, nuestro universo sería un punto dentro del universo donde se encuentra el ordenador que crea dicha simulación.

Y si somos capaces de crear simulaciones, en consecuencia, las premisas (1) y (2) quedarían descartadas. Actualmente en el mundo de los videojuegos y la realidad virtual, la capacidad de crear simulaciones es posible a niveles básicos, luego, ¿quién niega que no se avance y se puedan hacer simulaciones mejores y más amplias?. En base a esto, BOSTROM concluye que debemos estar viviendo en una simulación.

Recapitulemos hasta aquí que nos presenta el argumento de BOSTROM:

Podríamos decir que la estructura argumental de BOSTROM de basa en un principio probabilista junto con el principio de indiferencia. Decimos que es probabilista porque se parte de cuatro supuestos para alcanzar una conclusión: el primero sería suponer que

la especie humana es capaz de mejorar hasta alcanzar un estado post-humano; el segundo supuesto es que nuestras capacidades tecnológicas y computacionales podrían avanzar de un modo que ahora no podemos comprender pero que no por ello es imposible; el tercer supuesto es la capacidad de llegar a realizar simulaciones realistas de la realidad; y por último, el cuarto supuesto es la necesidad de servirse del principio de indiferencia.

Recordemos que según el principio de indiferencia, sólo podemos usarlo, o es válido, en los casos donde no tenemos información con respecto a qué grupo pertenecemos, es decir, en el caso anterior de los Sims, los sims una vez desarrollasen conciencia podían tener el mismo porcentaje de creencia de ser humanos a no serlo. Con el principio de indiferencia nuestro grado de creencia debe dar el mismo porcentaje a la opción de ser reales o ser simulados.

Por ello, la conclusión que alcanza BOSTROM es que lo más probables es que vivamos en una simulación. Ahora bien, esta simulación no tiene porqué estar formada por una gran diversidad de mentes simuladas, sino que es posible que sólo exista un individuo simulado y que todo lo demás se correspondan con lo que hemos denominado en el escenario anterior de los sims como personajes no jugables, es decir, con personas creadas aleatoriamente cuya mente no es simulada, su existencia sólo sirve para rellenar la realidad del individuo simulado.

Otra situación que nos plantea este escenario de simulación, se asemeja a lo comentado con respecto a la hipótesis computacional. Bajo dicha hipótesis habría otros escenarios que tendrían entre sus características el pertenecer a dicha hipótesis aún cuando sirvieran mejor como ejemplo para alguna otra de las propuestas tanto de CHALMERS como de ejemplos escépticos. El escenario de BOSTROM plantea también la hipótesis metafísica de creación.

El hecho de que una sociedad post-humana lleve a cabo estas simulaciones, se asemeja con la creencia en algún dios o dioses para quienes viven en la simulación, es decir, el hecho de que creamos en la existencia de un dios omnisciente y omnipotente, se

correspondería con la sociedad post-humana que ha creado la simulación de nuestra realidad. Esta sociedad más avanzada podría incluso manipular la simulación para que no nos percatemos de pequeños fallos que nos hagan plantearnos nuestro conocimiento sobre la realidad que experimentamos.

Si aceptamos que somos parte de una simulación, ¿qué significaría para nosotros ser humano? Aún cuando estemos en una simulación, BOSTROM defiende que no debemos abandonarnos a la nada o desilusionarnos y dejar de pensar en qué hacer con nuestra vida. Si continuamos adelante podremos ver nuestro propio desarrollo como sociedad e intentar comprender o construir un camino hacia dicho estado post-humano para nosotros mismos. Aceptar que vivimos en una simulación no significa que nuestro conocimiento epistémico no sirva de nada o no exista, podemos tenerlo y construirlo porque se ha dado como posibilidad dentro de la simulación.

Las características de este escenario concuerdan con el escenario Sims en que debe ser creado por la especie humana en un estado de avanzada tecnología y con cierto grado de interés psicológico, es decir, es una simulación creada de forma motivada por unos intereses concretos, sino, no habría simulación. La diferencia, por otro lado, fundamental, es que en el escenario de BOSTROM, concluye que somos parte de una simulación.

¿En qué situación nos deja esto? ¿Qué escenario nos ayuda o nos dificulta más el alcanzar conocimiento empírico de nuestra realidad? ¿Es más provechoso un ejercicio metafísico o uno escéptico?

3.3 Confrontación de escenarios. Posición metafísica y posición escéptica.

Recordemos que el escenario de los Sims (**M2**) hace referencia a la posición metafísica, mientras que el escenario de BOSTROM (**E3**) se sitúa en el ámbito escéptico. Recordemos también que la posición metafísica se pregunta por lo que subyace a la realidad, mientras que la posición escéptica se pregunta por la realidad que

experimentamos.

Tras haber analizado ambos escenarios, creo que el límite que nos permitiría posicionarnos en un lado metafísico o en el lado escéptico, se debe a los límites de la tecnología actual, para ser más exactos, a los límites de la computación.

Atrás quedó el escepticismo derivado por el engaño de los sentidos, puede que estos nos engañen y puede que nosotros queramos ser engañados por ellos, pensemos en el trampantojo culinario donde se presenta un plato de una forma con sabores que no tienen nada que ver con dicha forma, ¿nos engañan nuestros ojos o nuestro paladar? Los sentidos son necesarios para poder construirnos la realidad que nos rodea sea esta real o simulada, sin sentidos no podríamos tener formada ninguna concepción acerca de lo que nos rodea.

La diferencia entre sueño y vigilia puede ser problemática en lo que respecta a la manera tan vivida en la que experimentamos ciertos sueños, no obstante, somos conscientes de que hay ciertos imposibles para nosotros que de experimentarlos significaría que estamos soñando; por ejemplo, el ser humano no puede volar como un pájaro, para ello necesitamos medios de transportes tales como el avión. Por otra parte, los avances en la ciencia, son capaces de estudiar las etapas del sueño y podríamos decir que de ser así, se podría diferenciar sueño de vigilia gracias a la ciencia.

Si discusiones antiguas como la problemática de los sentidos o la hipótesis cartesiana del sueño parecen cada vez más difíciles de sostener en un mundo cada vez más apoyado en la ciencia, debía surgir una nueva fuente para dudar, y esta es la tecnología.

La revolución tecnológica ha supuesto un mundo de cambios y avances que han afectado también a la filosofía, más exactamente al ámbito de la epistemología. Ahora el dudar por nuestra realidad o incluso por nuestra existencia se debe a los avances tecnológicos. El estado post-humano del que llevamos hablando en este trabajo, se debería a los avances surgidos de la tecnología y que han desarrollado toda una nueva teoría, la del Transhumanismo que hace referencia tanto a nuestra existencia como

humanos y a nuestro ámbito del conocimiento.

De este modo, si debemos tomar los límites de la tecnología como base para desarrollar la hipótesis de simulación podemos encontrarnos en dos posiciones: la primera que dada la situación actual neguemos la posibilidad de que se dé un escenario de simulación, y la segunda que aceptemos que la tecnología no estará limitada, que puede evolucionar y en consecuencia, un escenario escéptico es más que probable.

¿Por qué referimos a un escenario escéptico y no metafísico?

Porque el escenario escéptico sería nuestro primer paso, es decir, gracias a que dudamos de la realidad que experimentamos mediante un ejercicio escéptico, comenzamos a desarrollar un pensamiento crítico de aquello que nos rodea. Un escenario metafísico no daría pie a este ejercicio de autocrítica sino que construiría una duda que nos superaría ya que aquello que nos importase sería lo que hubiera fuera de nuestra realidad, de este modo, la realidad dada es aceptada.

Por ejemplo, el escenario de simulación de BOSTROM, propone una situación escéptica donde el sujeto, aún cuando pueda llegar a concluir que está en una simulación, su primer objetivo es la realidad que lo rodea, es saber si es o no parte de una simulación. Después de su conclusión, lo que BOSTROM propone es una visión más metafísica, es decir, aceptando que estamos en una simulación podríamos interesarnos por nuestro origen, el motivo de nuestra existencia... parece que un escenario metafísico es un segundo paso que puede surgir de una situación escéptica pero que por sí mismo, no sirve como ejercicio de duda o crítica hacia nuestro conocimiento empírico.

Si mediante el ejercicio de un escenario escéptico somos incapaces de llegar a una conclusión cerrada, es decir, aseverar si es real o simulación, entonces lo que seguirá preocupándonos es lo que nos rodea y no lo que pueda haber fuera de nosotros porque aún no somos capaces de saber sobre nuestra propia realidad como para tratar de entender una supuesta exterior a nosotros.

Aún así, dicho esto, la posición metafísica de la hipótesis de creación es compatible con

un escenario escéptico, solo tenemos que observar como los cultos religiosos existen en la actualidad y eso no impide que la duda escéptica surja.

Y si esto no es suficiente, pensemos en la inteligencia artificial. Si creamos un robot inteligente, hemos creado un ser, una mente que simula a la de un ser humano, pero que controlamos nosotros pudiendo apagarla cuando creamos conveniente. Si el robot despierta cierto grado de consciencia podría preguntarse por su existencia y por la experiencia de la realidad que tiene.

En resumen, podríamos decir que los límites de la posición metafísica y la posición escéptica no son suficientemente claros como para usar uno u otro como método de acercamiento o comprensión a nuestro conocimiento empírico. Ambos son compatibles en algunos escenarios como hemos visto en los ejemplos puestos en el capítulo anterior.

CONCLUSIONES FINALES

Tras recorrer este camino de duda a través del conocimiento empírico, se destaca la necesidad del ejercicio de esta duda como crítica a lo dado, a aquello que creemos saber sin haberlo evaluado con detenimiento, para lo cual nos hemos servido aquí del estudio de diversos escenarios tanto metafísicos como escépticos.

La diferencia principal que hemos observado entre estos dos tipos de escenarios es, que los escenarios con una base metafísica se preguntan acerca de lo que subyace a la realidad, de este modo, toda pregunta formulada será acerca de lo que está mas allá, dejando por válida y buena la realidad que experimentemos sin llegar a estudiarla en profundidad; mientras que los escenarios escépticos al llevar a cabo propuestas alternativas a la realidad, se interesan por lo que experimentamos, se interesan por estudiar y valorar la realidad experimentada por el ser humano.

A consecuencia, podemos concluir que el camino a seguir parece ser mediante el ejercicio escéptico, aquel que nos permite una alternativa a la realidad, aquel que nos pone ante una perspectiva de diferenciación entre una situación interna y otra externa que pueden darse y que el individuo debe reconocer para saber dónde situarse, tal y como nos han mostrado alguno de los escenarios que hemos estudiado.

El escepticismo pues, no debe entenderse como un modo de negación de la realidad sino como un modo de acercarnos a criticar y valorar esta realidad que experimentamos y poder proponer alternativas a la misma.

No obstante, la posición metafísica no debe descartarse. Es una posición defendida hoy en día por los distintos movimientos religiosos, y su posición no nos pone impedimentos a la experiencia de la realidad; sin embargo, su objetivo difiere de lo que podemos considerar como conocimiento empírico pues se preocupa por lo que no podemos ver, ni percibir, por aquello que subyace a nuestra realidad y no por la realidad misma.

Finalmente, ante un escenario de simulación, podemos adoptar ambas perspectivas, una metafísica y una escéptica, siendo nosotros quienes debemos valorar la eficacia de ambas perspectivas, y en caso necesario, decantarnos por una. Por otra parte, el planteamiento de un escenario por simulación, pone de manifiesto el valor indiscutible que tiene hoy en día, y en un futuro tendrá también, la tecnología.

Conforme avancen los estudios sobre la tecnología y sus utilidades, la confrontación entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial podría suponer el próximo paso en este debate acerca del conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

1. Bostrom, Nick, “Are you living in a computer simulation?”, *Philosophical Quarterly*, Escocia, 2003.
2. Chalmers, David J, “The Matrix as Metaphysics”, *Philosophers Explore the Matrix* , Christopher Grau Ed, Oxford University Press, 2005.
3. Elga, Adam, “Defeating Dr. Evil with self-locating belief”, *Philosophy and Phenomenological Research* , Princeton University, 2004.
4. Klein Peter, “Stanford Encyclopedia of Philosophy: Skepticism”, The Metaphysics Research Lab Center of the Study of Language and Information, Ed.Board, Stanford University, CA, 2015.
5. *The Matrix*. Dir. Andy Wachowski, Lana Wachowski. Actores. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, y Hugo Weaving. Warner Bros, 1999. Filme.
6. *The Sims*. Creado por Will Wright. Desarrollado por Maxis. Electronic Arts (EA), 2000.
7. Weatherson, Brian. “Are you a Sim?”, *Philosophical Quarterly* , Brown University, 2003.
8. Whithall Putnam, Hilary, “Brains in a Vat”, *Reason, Truth and History*, Cambridge University Press, 1981.

